

MOTIF PENDENGAR AKTIF MENDENGARKAN PROGRAM
ASIASIK (Asia Musik) DI RADIO SONORA 98.0 FM SURABAYA

(Studi deskriptif tentang motif pendengar radio Sonora 98.0 Fm Surabaya)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pada FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur



Oleh:

ING ANNEROID WARIB

NPM. 0843010191

YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2013

MOTIF PENDENGAR AKTIF MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK
DI RADIO SONORA FM SURABAYA

Disusun Oleh :

Ing Anneroid Warib
NPM. 0843010191

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Ir.DIDIEK TRANGGONO MSi
NIP.1958122519900110001

Mengetahui

D E K A N

Dra. Ec. Hj. Suparwati, M.Si
NIP. 1 95507 181 983 022 001

MOTIF PENDENGAR AKTIF MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK
(Asia Musik) DI RADIO SONORA 98.0 FM SURABAYA

Oleh :

Ing Anneroid Warib
NPM. 0843010191

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 31 Januari 2013

PEMBIMBING

TIM PENGUJI

1. Ketua

Ir. Didiek Tranggono.MSi.
NIP. 19581225199001001

Ir. Didiek Tranggono.MSi.
NIP. 19581225199001001

2. Sekertaris

DR. Catur Suratnoaji.MSi
NIP. 946800028

3. Anggota

Drs. Kusnarto.MSi
NIP. 1980801 198402 1001

Mengetahui

D E K A N

Dra. Ec. Hj. Suparwati. M.Si
NIP. 1 95507 181 983 022 001

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “MOTIF PENDENGAR AKTIF MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK (ASIA MUSIK) DI RADIO SONORA 98.0 FM SURABAYA”. Tujuan penulis meneliti adalah untuk mengetahui motif pendengar dalam acara AsiaSik di Radio Sonora Surabaya.

Pelaksanaan penelitian yang telah dilalui oleh penulis kurang lebih selama bulan di PT Radio Salvatore Surabaya. Sekalipun penulis harus mengalami berbagai kesulitan, tetapi syukurlah bahwa penelitian ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan-kekurangan.

Penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi dengan baik, tanpa ada bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Suparwati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Juwito, S.Sos, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Ir.Didiek Tranggono,M.Si, selaku dosen pembimbing penulis dalam penelitian ini. Terimakasih banyak atas bimbingan dan tersedianya waktu untuk penulis.
4. Para dosen Ilmu Komunikasi yang telah banyak memberikan ilmu dan motivasi yang berguna bagi penulis selama skripsi.

5. Mas Sardjono Budi selaku Kepala Bagian Program di Radio Sonora Surabaya. Terimakasih banyak atas kepercayaan dan bimbingannya.
6. Mas Tommy Putra sebagai Produser Acara ZOMBIE. Terimakasih banyak atas kepercayaan dan bimbingannya selama ini.
7. Para penyiar radio Sonora surabaya dan para penyiar freelance, terimakasih atas semangat dan bantuannya.

Serta tak lupa penulis ucapkan rasa terimakasih secara khusus kepada:

1. Papa, Mama dan keluarga, terimakasih karena kalian selalu memberi dukungan doa, moral, dan materiil, serta saran dan kritik yang membangun.
2. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2008, terimakasih atas sarannya. Terimakasih juga untuk para sahabatku OLIF, yang selalu menemani dan menyemangati disaat aku tak dapat bergerak sendiri.
3. Bella dan Satria, dan teman-teman SMK Giki 1 yang selalu meramaikan suasana di Sonora saat penulis. Terimakasih atas support kalian selama ini.
4. Mas arif,viva,anip dan semua warga Warkop Ngopi Kopi family yang sudah membantu penulis.
5. Pihak- pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis.

Penulis menyadari masih banyak sekali kekuarangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Terima kasih.

Surabaya, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii

Bab I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah	1
2. Perumusan Masalah	8
3. Tujuan Penelitian	8
4. Manfaat Penelitian	8

Bab II LANDASAN TEORI

2.1 Landasan teori	9
2.1.2 Komunikasi Massa	9

2.1.2 Pengertian Radio.	16
2.1.3 Radio Sebagai Media Penyiaran.	17
2.1.4 Karakteristik Radio Sebagai Media Massa.	18
2.2 Definisi Motif	20
2.3 Pengertian Pendengar / Audience.	21
2.4 Pengertian remaja	22
2.5 Pengertian Program.	23
2.6 Teori Uses and Gratification.	24
2.7 Kebutuhan Khalayak Akan Media Massa	26

Bab III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Jenis Penelitian	31
3.3 Definisi Operasional	31
3.4 Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel	33
3.4 Teknik Penarikan Sampel.....	34
3.5 Metode Pengumpulan Data	36
3.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer	36

3.5.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder .	40
3.7 Teknik Analisis Data .	40
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian .	41
Bab IV. Hasil Dan Pembahasan	
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	42
4.2 Penyajian Data Dan Analisis Data.	45
4.2.1 Identitas Responden.....	45
4.2.2 Penggunaan Media Radio.	48
4.2 Motif Motif Responden Mendengarkan Program Asiasik Di Radio	
Sonora	98.0FM
Surabaya.....	52
4.3.1 Motif Informasi.	52
4.3.2 Motif Personal Identity.	57
4.3.3 Motif Intergration Dan Sosial Interaction.	62
4.3.4 Motif Entertainment.	66
4.3.5 Kategori Motif Secara Keseluruhan.	70
Bab V. Kesimpulan	
5.1 Kesimpulan .	70
5.2 Saran .	72
DAFTAR PUSTAKA .	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Motif Pendengar Mendengarkan Asiasik	29
---	----

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 JENIS KELAMIN	45
TABEL 4.2 USIA RESPONDEN	46
TABEL 4.3 TAHU SOAL PROGRAM ASIASEK	47
TABEL 4.4 FREKUENSI MENDENGARKAN RADIO SONORA SELAMA 1 MINGGU	48
TABEL 4.5 KEAKTIFAN RESPONDEN MENGIRIM SMS DALAM 1 MINGGU	49
TABEL 4.6 WAKTU YANG DIGUNAKAN RESPONDEN DALAM MENDENGARKAN RADIO SONORA SEHARI	50
TABEL 4.7 DURASI RESPONDEN DALAM MENDENGARKAN RADIO SONORA SEHARI	51
TABEL 4.8 Mendengarkan Asiasik Untuk Memperoleh Informasi Mengenai Music Asia	52
TABEL 4.9 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK UNTUK MENGETAHUI PERKEMBANGAN CHART LAGU ASIA	53
TABEL 4.10 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK KARENA MEMBUTUHKAN BERITA TERUPDATE DARI ASIA	54
TABEL 4.11 MOTIF INFORMASI RESPONDEN DALAM MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK DI SONORA 98.0FM	55
TABEL 4.12 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK UNTUK MENGETAHUI TENTANG SOSOK IDOLA YANG DIKAGUMI	56
TABEL 4.13 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASEK KARENA DIDALAMNYA BERISI MUSIK DARI ARTIS K-POP DAN ASIA YANG DIGEMARI	58

TABEL 4.14 MENDENGARKAN ASIASIK AGAR JADI ORANG YANG EKSIS TERHADAP MUSIK ASIA	59
TABEL 4.15 MOTIF PERSONAL IDENTITY RESPONDEN DALAM MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK DI SONORA 98.0 FM	60
TABEL 4.16 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK UNTUK BISA BERSOSIALISASI DAN BERINTERAKSI DENGAN PENYIAR	61
TABEL 4.17 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK DAN MENGIRIMKAN SMS AGAR LAGU YANG DIGEMARI DIPUTAR	62
TABEL 4.18 MOTIF INTERGRATION DAN SOSIAL INTERACTION DALAM MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK DI RADIO SONORA 98.0 FM	63
TABEL 4.19 MENDENGARKAN ASIASIK UNTUK MEMPEROLEH HIBURAN MUSIK	64
TABEL 4.20 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK UNTUK MELEPASKAN PENAT DARI RUTINITAS SEHARI-HARI	65
TABEL 4.21 MENDENGARKAN PROGRAM ASIASIK UNTUK MENGISI WAKTU LUANG	66
TABEL 4.22 MOTIF ENTERTAINMENT RESPONDEN DALAM MENDENGARKAN ASIASIK DI SONORA 98.0 FM	67

DAFTAR LAMPIRAN

1	KUISIONER PENELITIAN	74
2	DATA RESPONDEN	77
3	PENGUNAAN MEDIA RADIO	78
4	MOTIF INFORMASI	79
5	MOTIF PERSONAL IDENTITY	80
6	MOTIF INTERGRATION DAN SOSIAL INTERACTION	81
7	MOTIF ENTERTAINMENT	82

ABSTRAKS

Ing Anneroid Warib, 0843010191, Motif Pendengar Aktif Mendengarkan Program Asiasik (Asia Music) Di Radio Sonora 98.0 FM Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Motif Pendengar Radio Sonora 98.0 Fm)

Saluran-saluran radio berkompetisi memberikan program-program yang menarik bagi khalayak. Akan tetapi khalayak memiliki motif tersendiri dalam memilih sebuah program ataupun media yang diinginkan. Motif yang diteliti dalam penelitian ini yakni motif informasi, motif personal identity, motif intergration dan social interaction, dan motif entertainment. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui motif pendengar aktif mendengarkan program Asiasik (Asia music) di radio Sonora 98.0 FM Surabaya.

Populasi dalam penelitian ini adalah pendengar aktif program Asiasik yang setiap harinya mengirimkan SMS. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah probability sampling dengan teknik simple random sampling. Pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan 2 pendekatan yaitu data primer dan data sekunder. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan tabel frekuensi.

Dari hasil pengujian didapatkan hasil sebagian besar responden memberikan motif yang mengarahkan pada kategori tinggi baik motif personal identity, motif intergration dan social interaction, dan motif entertainment. Sedangkan pada kategori sedang yaitu motif informasi. Motif yang paling tinggi menjadi alasan pendengar aktif mendengarkan program AsiaSik adalah motif entertainment. Meliputi memperoleh hiburan music, melepaskan penat dari rutinitas sehari-hari, dan mengisi waktu luang.

Keyword : Motif, AsiaSik Sonora

ABSTRAK

Ing Anneroid Warib, 0843010191, Motif Listener Active to listening Asiasik Program (Asia Music) at Radio Sonora 98.0 FM Surabaya (Descriptive Study On Motifs Listeners Radio Sonora 98.0 FM)

Competing radio channels provide programs that appeal to audiences. But the public has its own motives in choosing a program or media desired. Motives are examined in this study the motif information, personal identity motives, motives intergration and social interaction, and the motive entertainment. Tujuan to be achieved in this study was to determine the motive for the active listener listening Asiasik program (Asian music) in Sonora radio 98.0 FM Surabaya .

The population in this study is an active listener Asiasik program that sends SMS daily. Sampling technique in this study is the probability sampling with simple random sampling technique. Data collection for this study using two approaches, namely primary data and secondary data. The method of data analysis in this study using a frequency table.

From the test results didapatkan result most respondents gave motif that directs the higher category of good motives of personal identity, motive intergration and social interaction, and entertainment motives. While the category of being the highest motives informasi. Motif active listener a reason to listen to the program is the motive AsiaSik entertainment. Includes music entertainment acquire, release fatigue from daily routine and spend leisure time.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini telah masuk di dalam era komunikasi, yang di dalamnya sarat dengan penggunaan teknologi komunikasi yang makin lama makin canggih. Oleh karena itu manusia harus bisa mengadaptasi terhadap Iptek yang berkembang disekitar kehidupannya agar tidak disebut orang yang ketinggalan jaman. Pepatah mengatakan bahwa Siapa yang menguasai pengetahuan dan teknologi komunikasi serta memanfaatkannya dalam kehidupannya, maka dialah pemenangnya. Perkembangan dalam teknologi komunikasi, membuat peralatan komunikasi yang kita gunakan untuk dapat berkomunikasi dengan cepat dan berkualitas dapat terpenuhi. Hal ini dapat dirasakan dewasa ini dengan pemanfaatan radio, TV, telepon, fax, handphone, computer, laptop, jaringan internet, penggunaan satelit komunikasi dan sebagainya dapat membantu kebutuhan kehidupan manusia semakin mudah. Hal ini membuat dunia seakan menjadi semakin sempit bahkan tanpa jarak, sehingga orang dapat mendapatkan informasi yang sangat cepat dan mudah dari jarak yang sangat jauh sekalipun.

Radio adalah buah perkembangan teknologi yang memungkinkan suara ditransmisikan secara serempak melalui gelombang radio di udara.

Radio telah menjadi media komunikasi massa yang powerfull. Dan radio merupakan sebuah media elektronik yang dapat memberikan berbagai informasi dan hiburan. “Radio merupakan media auditif (hanya bisa didengar), tetapi murah, merakyat, dan bisa dibawa atau didengarkan dimana-mana. Radio berfungsi sebagai media ekspresi, komunikasi, informasi, pendidikan, dan hiburan. Radio memiliki kekuatan terbesar sebagai media imajinasi, sebab sebagai media yang buta, radio menstimulasi begitu banyak suara, dan berupaya memvisualisasikan suara penyiar ataupun informasi faktual melalui telinga pendengarnya.” (Masduki, 2001: 9).

Dewasa ini bidang penyiaran di Indonesia sedang berkembang pesat. Banyaknya program – program acara yang disiarkan di stasiun – stasiun televisi maupun radio merupakan bukti nyata perkembangan dunia penyiaran. Kualitas dari setiap acara juga bergantung pada sumber daya manusia tiap individu yang berperan di dalamnya, baik yang berada di depan maupun yang berada di belakang proses produksi. Kesemuanya harus dapat bekerja sama dengan baik, agar dapat menghasilkan suatu acara yang berkualitas. Radio sebelum kemunculan televisi merupakan media komunikasi massa yang dominan, sekarang radio harus merubah strategi dan fokus dengan menciptakan program-program baru dengan target sasaran yang terbatas pula, tentu dengan tidak mengurangi karakteristik radio sebagai media massa.

Oleh sebab itu, setiap stasiun radio berusaha memberikan pelayanan yang terbaik bagi para pendengar setianya. Untuk menghadapi persaingan di dunia siaran yang semakin ketat, setiap stasiun radio berusaha membuat program acara yang menarik, baik itu program acara yang bersifat menghibur, pendidikan, maupun yang memberikan informasi.

Radio Sonora Surabaya merupakan salah satu bidang usaha penyiaran auditif dan bagian dari Radio Sonora Network yang dimiliki oleh Kelompok Kompas Gramedia. Menurut penyelenggaraannya, Radio Sonora Surabaya tergolong radio swasta komersial. Sebagai instansi yang bergerak di bidang penyiaran, Radio Sonora Surabaya memberikan perhatian lebih pada kebutuhan pendengar akan informasi yang aktual dan mendidik. Radio Sonora Surabaya memprioritaskan isi siarannya pada segi informasi - baik yang berskala lokal, nasional maupun internasional - dan hiburan. Informasi yang dihadirkan di Radio Sonora dapat berasal dari reporter di Surabaya, Jakarta, media on-line ataupun langsung dari pendengar Sonora, yang dapat berbagi informasi lalu lintas ataupun informasi penting lainnya. Supaya tidak membosankan, radio Sonora mengemas informasi – informasi tersebut dengan lagu – lagu Indonesia, Asia dan Barat. Selain itu, ada beragam program unggulan yang ringan, mendidik dan menghibur, dimana para pendengar dapat ber-interaksi secara on-air (langsung).

Radio Sonora 98.0 FM Surabaya mempunyai beberapa program unggulan untuk para pendengarnya, yakni program Zombie “Zona Musik Band Indie”, HSDJ “high school Dj”, Kotang “Komedi petang”, SFM “Sonora Fresh music” dan Salah satunya adalah program siaran music “AsiaSik (Asia Musik)”. Program ini adalah program khusus untuk pecinta lagu-lagu K-POP dan lagu Asia lainnya. Lagu yang diputar adalah lagu Korea, Mandarin, dan Jepang. Format acara adalah Request Lagu melalui SMS dan Chart lagu-lagu K-Pop serta berisi info menarik tentang musik asia dan info seputar artis-artis Asia. program ini juga menyumbang cukup banyak SMS dan juga partisipan. Bahkan rating SMS program Asiasik dapat melampaui program-program lain yang telah ada sebelumnya di radio Sonora 98.0 FM Surabaya. Pertama kali di Launching pada bulan Februari 2012. Awalnya hanya 1 kali dalam seminggu, namun seiring dengan berjalannya waktu, atas permintaan pendengar dan juga banyaknya jumlah SMS maka per Januari 2012 acara ini menjadi setiap hari pukul 18.00-19.00 WIB. Dan ini disambut baik oleh pecinta musik Asia (khususnya K-POP).

Alasan peneliti memilih radio Sonora sebagai tempat penelitian karena Sonora 98.0 FM Surabaya merupakan 3 besar radio dengan segman keluarga ber-SES ABC yakni 253.000 listeners (terus meningkat sejak Wave I) berdasarkan Nielsen Media Research Wave II 2009.

Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti motif pendengar remaja Surabaya terhadap program musik AsiaSik tersebut. Sebagai program

yang baru di buat di radio Sonora Surabaya, AsiaSik telah mampu menarik minat pendengar. Jumlah perolehan request SMS program Asiasik telah melampaui program-program lain yang telah ada sebelumnya. Disisi lain, berkembangnya K-POP (Korean Pop) jenis musik yang berasal dari korea selatan tersebut saat ini memang sedang digemari remaja di Indonesia mampu dipahami dengan baik oleh radio Sonora Surabaya dengan menghadirkan program AsiaSik tersebut. Hal tersebut membuat program AsiSik menjadi program yang diunggulkan di radio Sonora Surabaya disamping program-program unggulan yang telah ada sebelumnya.

Namun individu memiliki motif tujuan tersendiri yang mendasar ketika memilih atau memutuskan untuk mendengarkan “AsiaSik” dibanding program-program lain yang ada di Sonora Surabaya atau program sejenis yang ada di radio lain.

Sebagaimana yang diketahui, bahwa kebutuhan manusia yang memiliki motif yang berbeda – beda. Dengan kata lain, setiap orang memiliki latar belakang, pengalaman dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan ini, tentunya berpengaruh pula kepada pemilihan konsumsi akan sebuah media. Katz, Blumler, Gurevitch (teori uses and gratification) mencoba merumuskan asumsi dasar dari teori ini, yaitu : Khalayak dianggap aktif, dimana penggunaan media massa diasumsikan memiliki tujuan. Point kedua ialah, dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif yang mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak

pada anggota khalayak. Point ketiga, media massa harus bersaing dengan sumber – sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Dimana kebutuhannya ialah untuk memuaskan kebutuhan manusia, hal ini bergantung kepada khalayak yang bersangkutan. Point keempat, banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak. Point kelima adalah Nilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media secara spesifik.

Motif merupakan dorongan dalam diri manusia yang timbul dikarenakan adanya kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh manusia tersebut. Motif berasal dari bahasa latin *movere* yang berarti bergerak atau *to move*. Karena itu motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau *driving force*.

Beberapa motif kebutuhan yang menyebabkan khalayak menggunakan media menurut McQuail (dalam Miller, 2002:244) adalah *information* (kebutuhan akan informasi dari lingkungan sekitar), *personal identity* (kebutuhan untuk menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan seseorang), *integration and social interaction* (dorongan untuk menggunakan media dalam rangka melanggengkan hubungan dengan individu lain) dan *entertainment* (kebutuhan untuk melepaskan diri dari ketegangan dan menghibur diri).

1. Information : Mencari tahu peristiwa yang sedang terjadi di sekeliling, maupun di tingkat nasional maupun global. Dengan

contoh pendengar mencari informasi mengenai perkembangan terkini chart/ tangga lagu musik asia dalam program Asiasik.

2. Personal identity : Mendalami sosok orang lain secara lebih mendalam. Pendengar dapat mungkin memperoleh informasi tentang band atau penyanyi asia yang mereka gemari melalui program Asiasik tersebut. Terutama artis-artis K-POP yang saat ini sedang menjadi trend dikalangan remaja di Indonesia.
3. Integration and Social Interaction : Menghubungkan diri dengan keluarga, kawan maupun masyarakat. Mencari rekan untuk berkomunikasi/bercakap-cakap dan berinteraksi yakni pendengar mendengarkan dan ikut aktif mengirimkan SMS request lagu-lagu asia.
4. Entertainment : Mengistirahatkan tubuh dan pikiran. Mengisi waktu luang. Dengan diputarnya musik-musik asia yang sedang menjadi trend, dalam program Asiasik mungkin dapat membuat pendengar merasa terhibur dan rileks setelah menjalani aktifitas sehari-hari.

Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui motif pendengar remaja Surabaya terhadap program AsiaSik di Radio Sonora 98.0 FM Surabaya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalahnya, yaitu : Bagaimanakah motif pendengar aktif dalam mendengarkan program AsiaSik di radio Sonora 98.0 FM Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami secara rinci : Motif pendengar aktif terhadap program AsiaSik di Radio Sonora 98.0 FM Surabaya

1.4. Manfaat Penelitian

- A. Secara Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama mengenai motif mendengarkan program radio dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berguna bagi penelitian selanjutnya.
- B. Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi pengelola radio di Indonesia mengenai acara-acara yang sesuai dan dibutuhkan masyarakat, dan khususnya untuk radio Sonora 98.0 FM Surabaya agar dapat membuat program

siaran yang diminati dan dibutuhkan oleh pendengarnya dan dapat bermanfaat dalam menentukan program-program siarannya.